

# Escenarios de aprendizaje digitales

## Formas de trabajo



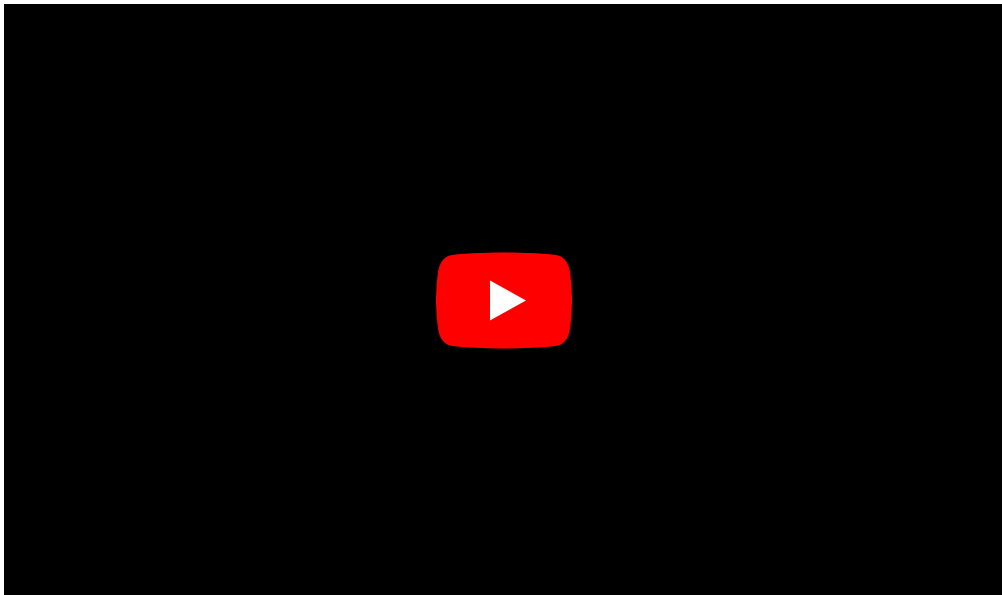


# Aulas Heterogéneas

El aula heterogénea es un espacio en el que “todos los alumnos, ya sea que presenten dificultades o que se destaquen, pueden progresar y obtener resultados a la medida de su potencial real, tanto a nivel cognitivo como personal y social. El reconocimiento del derecho de los seres humanos a ser diferentes no se contrapone a la función que le cabe a cada sujeto como integrante de una sociedad. Por lo tanto, por ser la atención a la diversidad un enfoque socio-humanista de la educación, no existe contradicción alguna entre el respeto al individuo autónomo y la respuesta a las necesidades colectivas de la sociedad” ([Anijovich, et al, 2004](#)).



# Experiencia inmersiva - Metaverso simulado dentro de un espacio físico



La experiencia permite recorrer y habitar un edificio, donde en sus paredes se proyectan imágenes, se puede escuchar sonidos y lecturas de las cartas que escribió Vincent Van Gogh.

Se pueden "tocar" sectores donde hay texturas y líquidos.

La muestra invita a involucrarse con las pinturas y dejarse envolver por el arte de este famoso pintor.



Una narrativa transmedia es un relato que se despliega por múltiples medios y plataformas, y la clave de ese entramado está en la participación activa de quienes lo consumen. En su estructura, es un relato abierto e infinito porque crece y se alimenta de los distintos aportes que realiza una comunidad. Desde esta perspectiva, una narración transmedia es una experiencia de comunicación, una forma de contar y de construir una historia o un universo de historias. Decimos que es una experiencia porque la participación de las personas que lo consumen es fundamental en la construcción del relato. ([Educar](#))



Tiene una relación directa con los avances tecnológicos, la calidad de los dispositivos tecnológicos y las tecnologías emergentes utilizadas.

Por lo general es un entorno virtual simulado logrado por una combinación de varias tecnologías y efectos visuales, como realidad aumentada, realidad virtual, diseño de imágenes en 3D, videos en 360°, escenarios en metaversos, etc.

**Estas tecnologías activan todos los sentidos, obteniendo una experiencia multisensorial, el estudiante se siente dentro y parte de la situación de aprendizaje que se le propone.**

***Son herramientas pedagógicas fundamentales que tienen el potencial de transportar a los participantes a entornos que reflejan la realidad de su campo laboral, permitiéndoles aprender a través de la experiencia y la práctica.***



## Disruptivo / diverso / abierto

Lo disruptivo, supone una alteración de la linealidad, lo que no significa que no hay un orden o una secuencia, sino que la propuesta presenta variaciones que hace que no sea una clase o aula clásica.

### DOCENTES - CONTENIDOS - ACTIVIDADES

Por el contrario, los temas, se presentan como tramas y se ofrecen diferentes puertas de ingreso al material, y el acceso de los conocimientos.

Las actividades planteadas, son espacios para la investigación y exploración, para el análisis y la reflexión... nada cerrado, ni acabado, por el contrario... todo un universo por descubrir.



En un contexto educativo, constituye un modelo de aprendizaje que invita a los estudiantes a construir juntos

*Es un proceso en el que un individuo aprende más de lo que aprendería por sí solo, fruto de la interacción, la articulación y los acuerdos de los integrantes de un equipo*



## Realidad Aumentada y Realidad Virtual



La realidad aumentada es un tipo de tecnología que permite superponer por medio de un dispositivo tecnológico, elementos virtuales en nuestro espacio físico.

La realidad virtual, es una tecnología que necesita lentes o gafas de RV, se simula un escenario virtual totalmente inmersivo.





Tiene que ver con la incorporación de estrategias de juegos lúdicos y video juegos, en propuestas educativas.

*También se le denomina Aprendizaje basado en juegos de las metodologías activas.*

Puede ser **ludificación**, como juegos clásicos adaptados como el ajedrez, el dominó, la oca, etc.

Ó **gamificación** como una propuesta didáctica que involucra estrategias de juegos en escenarios digitales. Por ejemplo: Juegos de preguntas y respuestas, ruleta de palabras, nubes de palabras, salas de escape, etc.